

M1 INFO IHM - Introduction à Unity

Hakim Ferrier-Belhaouari

27 février 2022



<https://docs.unity3d.com/>

Les moteurs de jeu vidéo

Inclus des moteurs

- graphique 3D
- graphique 2D
- physique
- audio (2D/3D)
- réseau
- animation
- ...

En bref

- C'est compliqué car mêle beaucoup de spécialité.
- Au final, nous avons une boucle perpétuelle de mise à jour de l'image produite et de l'animation d'une *frame*.

Unity

C'est quoi ?

Unity est un **moteur de jeu multiplateformes** pour les jeux vidéos sous la forme d'un **environnement de développement intégré**.

Historique

- 2000 : Création des prémisses d'Unity par 3 danois : volonté de mettre en avant leur expertise.
- 2004 : Fondation de Unity Technologies à San Francisco (USA) pour diffuser le moteur à moindre coût.
- 2005 : première version de Unity (double licences).
- 2009 : ajout de Direct3D.
- 2010 : création de l'Asset Store (achat d'objet ou autre).
- 2011 : achat de Mecanim : ajout d'animation simples directement dans Unity + ajout de DirectX 11.
- 2013 : ajout d'optimisation des jeux 2D pour répondre à la

Succès pour des raisons économiques

Personal

Free

Start creating with the free
version of Unity

Get started

Are you a student?
Get the free Student plan

Plus

\$399 /yr per seat

More functionality and resources
to power your projects

Choose plan

Pro

\$1,800 /yr per seat

Complete solution for
professionals to create and
operate

Choose plan

Enterprise

\$4,000 /mo per 20 seats

Success at scale for large organizations with ambitious goals

Choose plan

For large teams